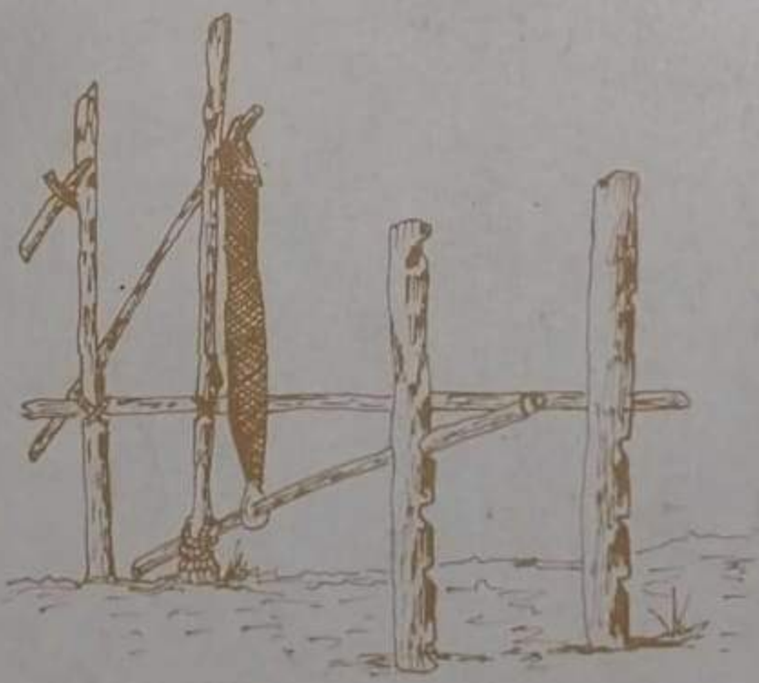
BOLETIN MUSEO ARQUEOLOGICO DE QUIBOR

Nº 2 / 1993 / Quíbor. Estado Lara - Venezuela



PATROCINADO POR:

Sistema Hidráulico Yacambú-Quíbor, C.A.
CONAC
Cámara Municipal del Municipio Jiménez
FUNDACULTURA
Centro de Historia Larense

Nº 2. AGOSTO 1993.

INDICE

Arturo Jaimes.
Análisis de la estructura arqueológica en un sitio taller del norte del estado Lara, Los Tres Cruces ____ 5.

Edgar Gil y Félix Gil.
Avances del Proyecto de Arqueología de Rescate en el área de afectación del sistema hidráulico Yacambú-Quíbor ____ 25.

Edgar Gil.
Análisis preliminar de los restos zooarqueológicos del sitio El Botiquín, valle de Quíbor, Estado Lara, Venezuela ____ 33.

Félix Gil.
Análisis de las variantes menores del cráneo y mandíbula en una muestra perteneciente al yacimiento Cementerio El Boulevard (LJ-1) Quíbor ____ 45.

Juan José Salazar.
Aspectos históricos de la vegecultura y elaboración de casabe en el occidente de Venezuela ____ 59.

Filadelfo Morales.
Discurso de orden en la sesión solemne del honorable Concejo Municipal de Jiménez, en ocasión de la conmemoración de los 500 años de la invasión europea a nuestro continente ____ 79.

Ramón Querales.
Memoria de las ideas, costumbres y conocimientos comunes en los municipios Iribarren y Urdaneta del estado Lara antiguamente habitados por etnias Ayamanes y hoy por sus descendientes ____ 91.

MEMORIA DE LAS IDEAS, COSTUMBRES Y CONOCIMIENTOS COMUNES EN LOS MUNICIPIOS IRIBARREN Y URDANETA DEL ESTADO LARA ANTIGUAMENTE HABITADOS POR ETNIAS AYAMANES Y HOY POR SUS DESCENDIENTES.

RAMON QUERALES

El hombre con su carencia de conocimientos y debilidad física, enfrentado al mundo que lo atemorizaba y confundía, se vió obligado a extraer de sus temores y enfrentamientos los recursos culturales y científicos para explicarse, entender y aprovechar los fenómenos entre los cuales su vida transcurría.

De ese enfrentamiento surgieron diversos conocimientos y recursos con los cuales logró la supervivencia de su especie sobre la tierra mientras otras, al parecer mejor dotadas, finalmente sucumbieron.

La organización de los conocimientos originarios que el hombre obtuvo denominados mágicos por los estudiosos contemporáneos en relación con la divinidad devino en un cuerpo de ideas y ritos que es la religión y, por otro lado, con los mismos conocimientos organizó las formas de su vida social y los recursos de su sobrevivencia, es decir, creó la ciencia.

Estos conocimientos, obtenidos por el hombre en la etapa primaria de su existencia, han pervivido con extraordinaria vitalidad a través de los siglos. Dicha persistencia no se explicaría, sin embargo, si de ellos la gente no derivara beneficios prácticos inmediatos que, como se reconoce, produjeron la religión y fueron base fundamental de los conocimientos científicos mal que muchos de ellos no se han tomado en cuenta y el conjunto, con espíritu peyorativo, se clasifica como folklórico, conocimiento menor, no necesariamente verdadero. Es para el individuo ajeno a la comunidad que determinada práctica popular tiene sentido mágico-religioso. Para la comunidad es una certeza y realidad práctica con cuyo uso y aplicación logra alcanzar un propósito determinado, como puede ser, por ejemplo, la curación de una dolencia.

Muchos de estos conocimientos que perviven en la sociedad venezolana, tienen sin embargo, origen diferente al autóctono africano o español pues, tal como lo señala Miguel Cardona, (*Temas de Folklore Venezolano*, MEN, 1964) venidos con el conquistador a partir del siglo XV, ya eran reconocidos en España como de origen semítico, griego, romano, árabe, etc., o lo que es lo mismo, que en la obtención de ellos y de su conservación, ha habido una participación universal del hombre a través del insondable paso de los siglos, y no precisados aún, en los orígenes de las culturas que se desarrollaron en nuestro continente debe haber la participación, la influencia nutricia, de milenarias civilizaciones, cuyos vestigios de vez en cuando afloran al conocimiento de los investigadores contemporáneos.

Miguel Cardona (*op. cit.*, p.344) ofrece una propuesta de clasificación de lo que él, dentro del esquema conceptual establecido por los folklorólogos en este aspecto de las culturas humanas, designa como antecedentes históricos de "algunas prácticas de magia y brujería":

He aquí los ítems de dicha clasificación:

1. Pájaros de buen o mal agüero; 2. Plantas y ungüentos mágicos; 3. Magias de signos y símbolos; 4. Hidromancia; 5. Nigromancia; 6. Mal de ojo; 7. Lanzamientos por detrás de la espalda; 8. Fórmulas religiosas en la brujería; 9. Astrología y horóscopos; 10. Número siete; 11. Sahumerios; 12. Amuletos; 13. Brujería medioeval; y 14. Muñecos atravesados de agujas.

De las muchas prácticas, costumbres y conocimientos bastante comunes en Barquisimeto y regiones circunvecinas, queremos mostrar este pequeño conjunto para el cual no hemos escogido un plan especial ni lo hemos organizado, salvo en su alfabetización, de modo alguno pues, en todo caso, lo que a continuación ofrecemos, es más bien producto de un ejercicio de memoria sobre las ideas que privan entre los larenses y, particularmente, la mayoría de las que me inculcaron en la familia, durante mi niñez.

Mi infancia y juventud transcurrieron entre Matatere (caserío del Municipio Iribarren, al norte de Barquisimeto, tierra de ayamanes, en la sierra del mismo nombre), La Turiquía, San Pedro y Aguada Grande (territorios importantes también de las etnias ayamanes, hoy pertenecientes al Municipio Urdaneta). Dichos sitios y pueblos serían la ubicación geográfica y la fuente inmediata del origen de las ideas, costumbres y conocimientos que transcribimos, sin que ello quiera decir que algunos no provengan, posiblemente, de lecturas posteriores a aquellos conocimientos adquiridos en la infancia.

Por lo demás, hemos encontrado que muchas de estas ideas, y así tenía que ser, tienen vigencia en sitios lejanos a los del Estado Lara que hemos indicado, como es el caso de Haití, de lo cual informa Milo Marcelin en su trabajo "Folklore haitiano: creencias y supersticiones". (*Archivo de folklore*, Nº 2 , U.C.V., 1952).

1. AGUA.

1. El agua azucarada ayuda a conciliar el sueño.
2. El agua sopeteada que no se ingiere no debe regresarse a la tinaja pues abomba, pone hedionda, a toda la que tenga el recipiente.
3. Si se sueña con agua sucia, es señal de situaciones peligrosas.
4. Si se sueña con agua clara, es buena suerte.
5. Las aguas de quebradas, ríos o pozos no deben ensuciarse porque tienen dueños que encantan a quienes lo hacen.

2.AJICERO.

1. No debe olerse el envase porque se daña.

3. AJO.

1. Una ristra de ajo sirve para alejar los malos espíritus.
2. El ajo con leche sirve contra los parásitos y lombrices.

4. ARAÑA.

1. La tela de araña sirve para restañar las heridas.

5. ARCO-IRIS.

1. Tiene cabeza de caballo.
2. Cuando sale es a tomar agua en las quebradas y manantiales.
3. Muerde a quien se le acerca o molesta.

4. Produce enfermedades de la piel.
5. Al final del arco iris hay una botija de plata.
6. Para que se vayan se les muestra el rabo desnudo teniendo cuidado porque si se enoja lo quema.

6. AMULETOS.

1. Los azabaches, peonías y olicores protegen a los niños del mal de ojo.
2. La pepa del zamuro protege de la mala suerte.

7. AUYAMAS.

1. Si se mira la mata antes que se desarrolle, se caen o se pudren.

8. BOCA DE CABRA.

1. A quien se le cumplen las cosas tal como las piensa o desea, se le dice boca de cabra.

9. BOTIJAS.

1. Son mortales cuando al desenterrarse tienen un crucifijo encima de su contenido.
2. Los espantos que salen son almas en pena de quienes enterraron botijas.

10. CABELLO.

1. Si se cortan sus puntas el día de San Juan por una persona llamada Juan, crecerá largo y bonito.

11. CAFE.

1. Tomar café antes de acostarse quita el sueño.
2. No tomar café por la mañana da dolor de cabeza y amarga el carácter.
3. En la borra del café puede leerse la suerte de las personas.

12. CALVARIOS.

1. En los que se encuentran por los caminos debe depositarse una piedra cada vez que se pase ante ellos.

13. CAMBUR.

1. No se puede ingerir licor y comer cambur porque la mezcla es venenosa.
2. El cambur verde mancha.
3. El cambur topocho y morado sólo se pueden comer asados.
4. No se debe comer la concha porque produce parásitos.

14. CAMINAR.

1. Hacerlo hacia atrás es llamar al diablo.
2. Siempre debe preferirse andar por los caminos reales.

15. CASA.

1. Después de morir alguna persona debe abandonarse y construir una nueva.

16. CASCABEL.

1. Cada anillo del cascabel de la culebra es un año.
2. Los cascabeles de culebras ayudan a los buenos negocios.

17. CEBOLLAS.

1. Una ristra de cebollas sirve para espantar los malos espíritus.

18. COMER.

1. Hacerlo de pie no alimenta. La comida se va para los talones.

19. COMIDA.

1. Después de comer es peligroso leer, bañarse o realizar cualquier otra actividad de cierta violencia o intelectual.
2. Debe dejarse un poco en el plato para indicar buena educación.

20. CUCHILLO.

1 Dos cuchillos en cruz corren la lluvia.

21. CULEBRAS.

1. Soñar con ellas es señal de pleito, a menos que en el mismo sueño se les dé muerte. Si no, al despertar debe hacerse una culebra artificial y hacer la semejanza de matarla.

22. CHIMO.

1. Una bolada de chimó ofrecida a Santa Clara corre la lluvia.
2. Es bueno contra las picadas de culebra y contra los golpes.
3. Quita el hambre.
4. Sirve contra el dolor de muelas.

23. DEDOS.

1. Para que un deseo se cumpla y salga bien, deben cruzarse los dedos medio e índice.
2. No se debe señalar a la gente con el dedo.
3. Deben amarrársele los pulgares a un niño cuando canta la guacoa para hacerla huir porque su canto trae mala suerte.
4. El anillo de novio se lleva en el anular derecho, el de esposo en el anular izquierdo.

24. DIABLO.

1. No se debe mencionar para evitar atraerlo.

25. DIENTES.

1. La muela cordal sale a los 33 años. Es símbolo de madurez. Se le llama "muela del juicio".
2. La dentición produce a los niños fiebres y diarreas.
3. Cuando el niño empieza a mudar, un ratoncito se los cambia por dinero si se los dejan debajo de la almohada o los tiran al techo de la casa.
4. Para evitar la mabita que algunas personas transmiten debe pelársele los dientes.
5. El diente de cocodrilo da suerte.

26. DULCE.

1. Al ingerir licor no se debe comer dulce.
2. Hay gente que tiene mal de ojo y daña los ingredientes de algunos dulces.
3. El dulce (papelón) con queso es excelente merienda. Es comida de arrieros y viajeros.

27. ESCALERAS.

1. Pasar debajo de ellas es mala suerte.

28. ESCOBA.

1. Se colocan detrás de la puerta para correr visitas indeseables.

29. ESPEJOS.

1. Romperlos trae siete años de mala suerte.
2. Durante las tempestades deben cubrirse porque atraen los rayos.
3. Se descubren los brujos y seretones porque los espejos no los reflejan.

30. ESTRELLA ERRANTE.

1. Al verse una, lo que se desee se cumplirá.

31. FUEGO.

1. Jugar con fuego afloja la vejiga.

32. GALLINA.

1. Cuando cantan como gallos es señal de muerte.

33. GATOS.

1. Pisarles la cola es causa de soltería a menos que se escupa cuando eso suceda.

2. Los gatos negros son de mala suerte si se atraviesan en el camino.
3. No se debe dormir con gatos pues ellos al ver las venas del cuello moverse les clavan las uñas pudiendo causar la muerte.
4. Los gatos ven de noche.
5. Los gatos tienen siete vidas.
6. Los gatos "bajean" y matan culebras y alacranes.

34. GUARURA.

1. Las guaruras o conchas de caracol son pavosas.
2. Tocar guarura con las manos, atrae las culebras.

35. HIGA.

1. Contra la mala suerte, o contra la realización de los deseos malignos se hace la señal de higa, o, puñeta.

36. HIPO.

Los remedios contra el hipo son:
2. Beber agua sin respiras.
3 Asustar a la persona afectada.
4. Pararse boca abajo.
5. Taparse la nariz y detener la respiración.
6. Soplar en una bolsa de papel.
7. Cubrir el pecho con papel periódico.

37. HOJAS.

1. Tres hojas verdes curan la picadura de avispa si se frotan sobre ella.
2. Las hojas de tártago curan el dolor de cabeza.

38. KEROSEN.

1. Antes de empezar a vender los dueños de un negocio deben barrer y regar con kerosén o creolina.

39. LECHE.

1. La leche tibia es buena para dormir.
2. La leche materna cura el dolor de oido.
3. La leche de burra es buena para suavizar la piel.
4. La leche de sapo produce llagas.

40. LICORES.

1. El primer trago es para los espíritus.
2. El cocuy es bueno contra el dolor de muelas.

41. LIMONES.

1. Un collar de limones aleja la peste de los perros.
2. No deben arrancarse de la mata cuando hay sol pues se muere.
3. El limón asado cura los empeines.
4. La limonada caliente cura los resfriados.
5. El limón con miel y ron es bueno para la tos.
6. El guarapo de limón sancochado es bueno contra las agruras.

42. LOTERIA.

1. No se deben dar números porque se va la suerte.
2. Quien juega por necesidad, pierde.

43. LUNA.

1. El "paso de luna" aumenta el desequilibrio mental.
2. En cietas faces lunares no se pude podar o sembrar plantas.
3. Ciertos brebajes medicinales deben alunarse para que tengan efectividad.
4. Los recién nacidos deben ser protegidos de la luna.

44. LUNES.

1. El primer cliente de un negocio no debe irse sin comprar algo el lunes.

45. LLANTO.

1. Quien llora en el vientre de la madre, si quienes lo oyen guardan silecio, será adivino.
1. Quien ríe mucho sin motivo aparente, llorará después.
2. La llorona es una mujer que asesinó a su hijo y espanta, en vida, llorando su crimen.

46. LLUVIA.

1. Cuando llueve con sol, pelean la diabla y el diablo.
2. Cabañuelas en enero es anuncio de pluviosidad en el año.
3. El agua de lluvia es buena para cocinar caraotas.
4. Cuando se alborotan los bachacos, va a llover.

47. MADERA.

1. Tocar madera cuando dos personas dicen lo mismo simultáneamente sirve para la buena suerte. Se dice "Suerte para mí, pellizco para ti".
2. Si hablan bien duro de uno o se desea algo, debe tocarse madera.

48. MAIZ.

1. Cuando se siembra debe evitarse flatulencias porque la mazorca nace podrida.

49. MAMONES.

1. No se deben comer las frutas dobles a menos que se quiera tener morochos.
2. No se debe tragar la pepa, porque tupe.

50. MANO.

1. El destino de las personas se lee en las rayas de la mano.
2. Cuando pica la mano derecha se va a recibir dinero.
3. Cuando pica la mano izquierda vendrán a cobrar.

51. MARIPOSA.

1. Las grandes y negras dentro de la casa anuncian visita de muerte.
2. Una pequeña, parada en el hombro, es suerte.
3. El polvillo que se desprende de sus alas produce ceguera.

52. MATRIMONIO.

1. Cuando dos parejas se saludan y entrecruzan sus manos es anuncio de matrimonio.
2. Cuando se sueña con matrimonio es señal de muerte.
3. Martes trece nadie debe casarse.

53. MONEDAS.

1. Las de cinco céntimos (Bs. 0,05), llamadas nicas o puyas y los medio (Bs. 0,25) sirven para atraer más dinero.
2. Humedecida en agua y colocada sobre la frente una moneda de Bs. 5 ó fuerte, sirve para detener los derrames nasales.

54. MUERTOS.

1. Cuando alguien muere se le debe rezar y alumbrar nueve noches seguidas.
2. Los amigos envían coronas de flores. La familia una cruz.
3. Al año de su muerte se le celebra al difunto el cabo de año.
4. Los muertos salen buscando a quien los libre de penas.
5. A las ánimas de los muertos, se les alumbra los lunes.
6. Cuando se sueña con muertos es señal de matrimonio.

55. NACER.

1. Nacer enmantillado hace sortario a la persona.

56. OIDOS.

1. Cuando zumba el oído derecho hablan bien de uno, en alguna parte.
2. Cuando zumba el oído izquierdo, hablan mal.
3. El venado tiene el oído en las patas.

57. PAJAROS.

1. Las cenizas de las plumas de algunos pájaros, como la tijereta, sirve para conquistar el amor de una persona.
2. Pájaros hay de mal agüero.
3. Para saber si se puede comer una fruta desconocida, debe verse si los pájaros la comen.

58. PALMA BENDITA.

1. La cruz de palma bendita sirve para conjurar las tempestades.
2. La cruz de palma bendita sirve de amuleto.

59. PAÑUELOS.

1. *Los novios no se deben regalar pañuelos porque es causa de rompimiento.*

60. PARPADOS.

1. Tiemblan cuando se ha comido algo roído de ratones.

61. PERROS.

1. Uniendo los dedos meñiques se impide a los perros defecar.
2. Ven a los muertos que vagan en el mundo y ladran quejumbrosamente.
3. La mordida de un perro untada con caca de gallina produce al perro caída de los dientes.

62. PIE.

1. Para tener un buen día, debe ponerse en el suelo el pie izquierdo de primero.

63. PLANTAS.

1. Las de mamón o lechosa que florean pero no cargan frutos se castran atravesándoles el tallo con dos clavos en cruz.

64. PUÑALES.

1. Cuando son de acero, su herida no hace sangrar.
2. Por la cruz de su empuñadura sirven de contra para los espantos.

65. ROPA.

1. Ponerse distraídamente prendas de vestir al revés trae buena suerte.

66. SAL.

1. Frotada en los cadillos, amarrada en un trapo rojo y colocada en el cruce de un camino, transmite a quien recoge el envoltorio, el cadillo que elimina.
2. Si se derrama es mala suerte.
3. Se le pone en la cola a los pájaros para capturarlos.
4. A los loros no se les debe dar en las comidas porque nunca hablarán.
5. Gárgaras de sal con limón curan las afecciones de la garganta.
6. Para fijar el encalado de las paredes debe echársele sal a la cal.

67. SAPOS.

1. Se les coloca a los niños en la barriga para evitar que se orinen en la cama.
2. Su canto anuncia la lluvia.

68. SEMANA SANTA.

1. No se puede trabajar durante Semana Santa, *ni golpear ni cortar nada porque* atenta contra Dios.

2. Quien se baña en los días santos se convierte en pez.
3. Deben evitarse las relaciones sexuales.

69. SEMILLAS.

1. Las semillas del tomate y otras especies parecidas producen apendicitis.

70. SERETONES.

1. Existen individuos que espantan en vida a las personas que se enamoran.

71. SILLAS.

1. Girarlas en una de sus patas dentro de las casas es malo.
2. Sentarse en ellas dando el frente a su espaldar también es malo.

72. SONAMBULOS.

1. No se les debe llamar o despertar pero si es necesario hacerlo, debe ser por un nombre distinto al propio.

73. SOPA.

1. Su contenido nutritivo es el caldo.
2. El cambur verde la pone morada.

74. TIERRA.

1. Cuando llueve la tierra seca expide un olor peculiar que es malo oler.

75. TRECE.

1. No deben reunirse trece personas.
2. El trece es número de buena, o de mala suerte.

76. TRINITARIAS.

1. Hacen que quien las siembra abandone la casa donde lo hizo.

77. TUQUEQUES.

1. Cuando se ven amenazados mortalmente por un enemigo largan la cola para distraerlo y ponerse a salvo. La cola les crece de nuevo.
2. El canto de los tuqueques es buena señal.

78. VELA.

1. Hacia donde cae la mecha de un cabo de vela, extinguida la llama, debe buscarse un objeto perdido.
2. Colocando alrededor de un cabo de vela los nombres de los sospechosos de un robo, la mecha indicará al culpable.

79. VIDA LARGA.

1 Vivirá mucho quien espanta en vida.
2. Hablar de alguien y verle llegar simultáneamente es señal de que esa persona vivirá mucho.
3. Para vivir mucho debe tenerse lista en casa la urna.
4. La leche y carne de chivo dan larga vida.

80. ZABILA.

1. Una planta de zábila agarrada en viernes santo, colgada sobre la puerta principal de la casa, trae buena suerte.

81. ZAPATOS.

1. Se le suaviza con orina.
2. El niño Jesús deja sus regalos en los que les ponen los niños.
3. Los choferes usan como amuletos los zapatos que los niños pierden en sus vehículos
4. Se denomina una persona colocando en el zapato su nombre para pisarlo.

ADDENDA.

1. AGUJAS.

1 No se deben regalar. Al prestarlas no se deben dar directamente en la mano pues salen pleitos.

2. ESPEJOS.

1. Mirarse en espejo roto trae desgracia.

3. LOTERIA.

1. Con dinero ganado en loterías no se debe comprar zapatos porque se pisa la suerte.

4. LUNES.

1. Los vendedores ambulantes, marchantes o cachifleros, no cobran los lunes.

5. SAL.

1. No debe regalarse ni darse prestada. Debe comprarse aún al mejor vecino.

6. ZABILA.

1. Es buena suerte tener sembrada una mata en la casa.

7. ZAPATOS.

1. Los usados no se deben regalar porque es causa de pleitos.

Legados por los antepasados autóctonos o por la herencia cultural africana o europea, estas prácticas han servido con evidente eficacia al pueblo venezolano para el cuidado de su salud, para la obtención de sus alimentos, para la protección del ambiente que habitó, para consuelo y satisfacción de sus sueños y esperanzas, para la construcción de sus viviendas y mobiliarios, para la conservación de la memoria de sus antepasados y el acerado hilo cultural que lo une con sus muertos, para guiar y ordenar sus acciones como cuerpo social vivo, para su defensa, en fin, integral contra la acción transculturizadora que por siglos ha abatido sobre ellos.